

職務経歴書

項目	概要
名前	館裕紀
生年月日	1988/09/11
居住地	東京都



職務経歴

株式会社AzOne（2023/11～）

業務ソフトの販売管理webシステムの構築

既存システムのDB資産を利用した新システムの構築を行った。環境構築、必要ライブラリの選定などを行い各画面の基本・詳細設計、単体・結合テストを行なった

- プロジェクト規模
 - 3~16名
- 期間 2024/10~2025/10
- プロジェクト詳細
 - 環境構築でESLintやMUI、ReactHookFormなどの必要ライブラリの導入と設定
 - バックエンドはASP.NET coreでAPIの設計から行なった
 - フロントはreactで担当画面の他、各画面で使う共通のカスタムフックなどを作成して適宜リファクタリングを行う
 - フロントとバックエンドの環境構築からビルドまでの全行程に携わった

車両のメンテナンス用電子商品の販売webシステムの構築

ヨーロッパでの法規制に対応するための、車両整備業者と従業員向け電子商品の検索・販売システムの構築

- プロジェクト規模
 - 5~9名
- 期間 2024/01~2024/10
- プロジェクト詳細
 - 業務フローの作成から入り、フロントを中心に設計・実装を行う
 - バックエンドはフレームワークにChaliceを用いた、AWS lambdaとAPI Gatewayを使ったサーバレス構成
 - フロントはreact+typescript
 - Amazon Cognitoを使ったログイン機能の実装
 - paypalのAPIを使用した購入処理の実装
 - セキュリティの高いデータにアクセスする際の、スマートフォンを利用した多要素認証を実現する外部システムのAPI組み込み
 - ヨーロッパ語圏の多言語化対応

ステアリングコントローラを用いたWebアプリの実現可否を調査

自動車事故対策機構からの依頼で、ゲーム用のハンドルコントローラーのSDKを使い、ブラウザ用にビルドしたゲーム内の車両を操作できるかの技術検証

- プロジェクト規模
 - 1名
- 期間 2024/11~2024/01
- プロジェクト詳細
 - コントローラーSDKの仕様調査
 - サンプルコースをUnityで作成
 - ブラウザ表示部分をjsで構築

REALITY株式会社（2022/01～2023/10）

オンラインゲーミングプラットフォーム [Roblox](#) 上でプレイ可能なアクションゲーム開発

- プロジェクト規模
 - 約7名
- プロジェクト詳細
 - [Roblox Studio](#) + LuaでクライアントUI全般を対応
 - 初使用の開発環境と言語だったので、早急にキャッチアップを終わらせ、プロジェクト中盤から参加
 - [Wizards-Legacy-Early-Access](#)

バーチャルライブ配信アプリ [REALITY](#) 内でプレイ可能な [#REALITY 釣り部](#) の開発

最初期にUnityでプロトタイプ制作する。その後、開発中盤ごろから合流し、主にクライアントの各機能実装を担当。リリース後、運用フェーズ時にクライアントリードとして改修・保守を担当した。

- プロジェクト規模
 - 5~10人 最大10名、運用時は5名ほど
- プロジェクト期間
 - 約1年
- プロジェクト詳細
 - UniRXを使用したクライアントサイドのUI実装
 - MVPパターンを用いた設計
 - 運用フェーズ時にリードエンジニアとして、PRのレビュー担当

株式会社WFS（2020/07～2021/12）

製薬会社の請負・外部のガジェット開発会社と共同で、アンガーマネジメントを目的とした、ヘルスケアネイティブアプリの開発

- プロジェクト規模
 - 5人前後
- プロジェクト期間
 - 約1年
- プロジェクト詳細
 - Unity as a libraryを使用したネイティブアプリの開発
 - 腕輪型のデバイスとのBluetoothLE接続周りの実装
 - 日記など各種機能の実装

- DB設計の相談と、画面表示のための調節

LINE・FaceBookで動作するHTML5ゲームの開発

- プロジェクト規模
 - 平均3〜6人チームでの小規模開発
- プロジェクト詳細
 - 2週間〜3ヶ月ほどの開発期間でカジュアルゲームをいくつも作成していた
 - [Cocos Creator](#)+TypeScriptで開発
 - 設計は簡易的なDDDで保守しやすく、工数をかけすぎないことを意識して実装

グリー株式会社（2018/04 ~ 2020/06）

- cocos2dとTypeScriptを使用したwebゲーム開発に従事する

株式会社スーパーアプリ（2014/04 ~ 2018/03）

- ブラウザゲームの開発に携わる
- クライアントエンジニアとしてUI周りを担当
- サポートでバックエンドのPHP部分を保守

株式会社ホームページショップ（2013/04 ~ 2013/10）

- webデザイナーとしてサイトのコーディング、バナー作成、wordpress保守、SEO対策などを行う

スキル

React

- 業務で約2年ほど使用
- v18.0でReactHookFormやMUI他、外部ライブラリ組み込み、外部API呼び出し処理のカスタムフック化、メモ化などを用いて最適化を行える
- Next.jsに関しては業務経験は無いがある程度理解している

ASP.NET core

- 業務で1年ほど使用
- 環境構築からO/Rマッパーを使用してDBとやりとり、LINQを使った値の操作、ミドルウェアを使った例外やログのハンドリングを考慮した実装を行える

C#

- Unityから使い始め3年以上
- switch式やラムダ式、async/awaitやnullable許容参照型などを用いてコーディングを行える
- UniRxを用いてクライアントサイドの実装

Python

- 約1年ほど、メインではないがバックエンドREST API対応で基本的な部分は押さえている

TypeScript

- async,Promiseを用いた非同期処理の実装
- ジェネリクスや型定義を用いた型安全で再利用性の高いコードの実装

AWS

- S3,lambda,Cognito,ApiGatewayなど、業務で携わった部分を中心に基本的なことは把握

DB

- select文やjoin、簡単な実行計画の確認など基本的なことなら対応できる

PHP(5以降)

- バグエンドはPHPであることが多く、APIレスポンスを見て不足があれば調査・修正を行える

HTML・CSS・JavaScript

- css,jsでレスポンシブル対応を行える
- CSSのセレクタを駆使して複雑なレイアウトを組める
- jQueryなどで要素に動きをつける

Lua

- 案件で使う開発環境がLuaを採用し3ヶ月ほど使用

Git,Docker,Jenkins

- 業務で使用して一通り使用

意欲・強み・今後のキャリアプラン

- 短い期間で試作・設計・実装を繰り返すことに慣れています
- 初めて触れる技術・開発環境を楽しんで取り入れます
- 丁寧なPRレビュー、積極的なナレッジ共有などを通じ、自分だけでなくプロジェクト全体のコード品質を向上させたい
- 長く運用しても破綻せず、大規模な拡張に耐えうる、わかりやすい設計と整理された実装したい